

Dossier de presse

Saint-Nazaire, 9 mai 2019

Curiosité numérique **Découvrir la culture digitale sous toutes** **ses formes**

La Ville de Saint-Nazaire et la CARENE, en partenariat avec IBM et avec la participation du Cnam (Conservatoire national des arts et métiers) des Pays de la Loire, organisent du 16 au 18 mai prochains, la deuxième édition de « Curiosité numérique ». Événement dédié à la culture digitale, « Curiosité numérique » propose une nouvelle fois de très nombreuses animations ainsi que de nombreuses nouveautés : concours de programmation, concours de football avec des robots, concours de drones ; mais aussi un village d'entreprises, une exposition d'engins XXL et une journée de découvertes et d'expérimentations.

SAINT-NAZAIRE
CURIOSITÉ NUMÉRIQUE
DU 16 AU 18 MAI 2019

- CONCOURS ROBOTS IBM
- PILOTAGE DE DRONES
- VILLAGE D'ENTREPRISES
- CONSTRUCTION DE LEGO® GÉANTS
- JEUX VIDÉO

ENTRÉE GRATUITE
BASE SOUS-MARINE DE SAINT-NAZAIRE

le cnam IBM CARENE
saintnazaire.fr

CONTACT PRESSE

Ameline Vivier
Service presse
Ville de Saint-Nazaire et CARENE
T 02 40 00 41 97
P 07 86 39 85 03
viviera@mairie-saintnazaire.fr

Dossier de presse

À Saint-Nazaire et dans son agglomération, le numérique est le terrain commun qui permet à la culture, à l'industrie, aux sciences et aux techniques de converger pour préparer le territoire de demain. Afin de mettre à l'honneur la culture digitale dans toute sa diversité, l'événement « Curiosité numérique » s'installe à la base sous-marine durant trois jours, du 16 au 18 mai. Pour apprendre, comprendre, appliquer... et pourquoi pas savoir comment se former pour travailler plus tard dans ce domaine « Curiosité numérique » propose tout un programme pédagogique et ludique destiné aussi bien au grand public qu'aux collégiens et étudiants.

Un village numérique pour découvrir les métiers de demain

Traduction de leur stratégie ambitieuse commune autour du numérique, la Ville de Saint-Nazaire et la CARENE mènent une politique volontariste sur l'éducation, l'emploi et l'accès à la culture numérique.

IBM, avec le soutien des deux collectivités propose ainsi un « Village entreprises et organismes de formation » qui regroupera entreprises du territoire, structures de formations et acteurs locaux liés à l'emploi et à l'insertion. Il rassemblera professionnels, enseignants, élèves, étudiants, chercheurs d'emplois et toute personne intéressée par le sujet pour échanger et découvrir les métiers de la filière numérique et leurs évolutions.

Jeudi 16 mai de 17h à 20h et vendredi 17 mai de 9h à 12h à l'alvéole 12, entrée libre et gratuite.



Nouveau

Un concours de drones entre étudiants

Grande nouveauté de cette année, un concours de drones entre étudiants est organisé dès le jeudi après-midi. Quatre groupes de quatre étudiants issus des lycées Aristide Briand et Brossaud-Blanchon, du CESI et de l'IUT de Saint-Nazaire vont s'affronter. Les étudiants doivent monter, adapter, programmer et piloter un drone sur un parcours dédié mais aussi réaliser des prises de vues, communiquer sur les réseaux sociaux et réaliser un montage vidéo. Le groupe gagnant sera dévoilé le vendredi 17 mai à 12h par un jury composé de professionnels de l'aéronautique, de la communication et de la vidéo. Les élèves du Bac Pro MMV (Métiers de la Mode et du Vêtement) d'Heinlex qui ont confectionné les robes connectées l'année dernière, réalisent cette année un tee-shirt brodé qui sera offert aux gagnants du concours de drones.

Jeudi 16 mai de 17h à 20h et vendredi 17 mai de 9h à 12h à l'alvéole 12.

Une coupe d'Europe de football robotique pour les CM2

Pour la deuxième année consécutive, des élèves de primaire vont participer au concours de robots. Il s'agit de classes de CM2 de quatorze écoles élémentaires qui participent au projet d'initiation à la programmation menée par IBM à Saint-Nazaire.

Durant toute l'année scolaire, ils ont programmé de petits robots en Lego avec le logiciel Scratch qui s'affronteront lors d'une coupe d'Europe virtuelle de football. Chaque équipe a programmé un tireur, un gardien de but, un arbitre et des supporters. Les robots s'affronteront lors de séances de tirs aux buts. Cette compétition est organisée par les élèves de Bac Pro GA du Lycée Brossaud-Blanchon.

Vendredi 17 mai de 9h à 12h à l'alvéole 12.



Un concours robots pour plus de 1 100 collégiens

Depuis novembre dernier, seize collèves participent à ce concours robotique ainsi que les élèves des lycées Aristide-Briand, Brossaud-Blancho, André Boulloche, 3 Rivières, Olivier Guichard et Heinlex pour l'organisation même du concours. L'objectif pour chaque équipe est de programmer un robot constitué de Lego afin qu'il réalise le plus rapidement possible un parcours semé d'embûches sous le regard et le chronomètre des élèves du Lycée A. Briand. Des points bonus ou malus pourront être distribués en cas de sortie d'un labyrinthe, sur la prise et le dépôt d'une palette, le renversement de plots et sur l'arrêt au plus près d'un mur final.

Plusieurs prix viendront récompenser les différents projets des collégiens :

- Gagnant de l'épreuve du parcours
- Prix du meilleur programme
- Prix de la plus forte participation du forum
- Prix du meilleur blogue
- Prix de la meilleure documentation de projet
- Prix du robot le plus fun

Au-delà de récompenser la performance de chaque équipe, le concours de robotique permet aux élèves de s'initier à la programmation, au travail en équipe en mode projet et au travail à distance. Ils utilisent en effet des outils professionnels mis à disposition par IBM : le serveur IBM Smart Cloud, des logiciels de programmation (Lego – Mindstorms EV3) et de design 3D (Lego Digital Designer), ils documentent leur projet, enrichissent un blog, participent à un forum en français et en anglais.

Cinq objectifs sont donnés aux participants du concours :

- ✓ Monter et adapter le robot modèle
- ✓ Programmer le robot pour réaliser le parcours fourni
- ✓ Mettre à jour le modèle du Robot en 3D
- ✓ Faire un suivi dans un blog, participer au forum et documenter le projet sur le Serveur IBM en français et en anglais
- ✓ Faire jouer de la musique, danser et décorer le robot

Les 16 collèves participants :

- ✓ Albert-Vinçon à Saint-Nazaire
- ✓ Anita-Conti à Saint-Nazaire
- ✓ Pierre-Norange à Saint-Nazaire
- ✓ Sainte-Thérèse à Saint-Nazaire
- ✓ Jean-Moulin à Saint-Nazaire
- ✓ Jules-Verne au Pouliguen
- ✓ Trois rivières à Pontchâteau
- ✓ Quéral à Pontchâteau
- ✓ Julien-Lambot à Trignac
- ✓ Hélène et René-Guy-Cadou à Saint-Brévin-les-Pins

Dossier de presse

- ✓ André Bouloche à Saint-Nazaire
- ✓ Brossaud-Blancho à Saint-Nazaire
- ✓ Frida Khalo à Pontchâteau
- ✓ Antoine de Saint Exupéry à Savenay
- ✓ La Fontaine à Missillac
- ✓ René-Guy-Cadou à Montoir-de-Bretagne

Vendredi 17 mai de 9h à 12h à l'alvéole 12, entrée libre et gratuite. Finale du concours le vendredi 17 mai à 14h au Cinéville de Saint-Nazaire (cette après-midi n'est pas ouverte au grand public).

Initiation à la programmation : le programme local ambitieux d'IBM

Le concours de robots d'IBM s'inscrit dans un programme local plus large et très ambitieux développé par l'entreprise. En effet, son objectif est de sensibiliser, d'initier puis de former de nombreux jeunes du territoire à la programmation. Pour cela, l'entreprise s'adresse aux jeunes de l'agglomération et de la presqu'île de manière adaptée selon leur cursus.

- ✓ Une initiation à la programmation pour les primaires (TPE, CM1, CM2).
- ✓ Le concours de robots pour les collégiens de la 6e à la 3e mais aussi pour les lycéens (2nd et 1e)
- ✓ Une filière numérique supérieure pour les étudiants BTS et IUT

Une exposition d'engins XXI

Les entreprises locales (Sides, Idea, Arquus...) proposeront également une exposition d'engins XXL.

Jeudi 16 mai de 17h à 20h, vendredi 17 mai de 9h à 12h et samedi 18 mai de 14h à 19h à l'alvéole 11.



Nouveau

Une journée de découvertes et d'expérimentations

Pour cette deuxième édition, la journée du samedi sera consacrée à des ateliers et des expérimentations à la base sous-marine de Saint-Nazaire.

Près de 16 animations autour de la culture digitale (ateliers, démonstrations, expérimentations, expositions...) seront proposées à tous les publics quel que soit l'âge. Le public pourra notamment participer à la construction de deux projets en LEGO® : une éolienne géante motorisée (à partir de 8 ans) et un quartier de Saint-Nazaire (à partir de 6 ans). Mais aussi : à des coloriages en réalité augmentée, des pilotages de mini-drones, des programmations de robots, à la réalisation d'un film d'animation en stop-motion ou encore d'une bande dessinée numérique...

Samedi 18 mai de 10h à 11h30 à la médiathèque Etienne Caux et de 14h à 19h, à la base sous-marine.

Saint-Nazaire, ville numérique

Cet évènement s'inscrit dans l'ambition de l'équipe municipale de développer le secteur numérique au sein de la ville et de son agglomération. Consciente des atouts du territoire mais également de la nécessité de leur donner plus de visibilité et de permettre à tous de profiter de ce dynamisme, les équipes municipale et communautaire ont souhaité mettre en place une action volontariste sous la forme d'un plan stratégique du numérique. Ce plan propose de nombreuses actions déployées selon trois grandes thématiques : la relation habitants, le développement du territoire et la diffusion/médiation. Conçu pour la période 2017-2021 et doté de 10M€ d'investissement ; il se donne pour ambition de répondre à cinq enjeux : faciliter le bien vivre ensemble, développer les usages pour tous, encourager les initiatives, être un territoire métropolitain attractif, construire un territoire durable.

Retrouvez toutes les informations sur la stratégie numérique de la Ville de Saint-Nazaire et de la CARENE sur l'espace presse (www.presse.saintnazaire.fr) ou directement sur ce lien : bit.ly/2JDjM0e.